કમાન દડાનો ખેલ

અથવા

ક્રોકે

નામના અંગ્રેજી ખેલની સામાન્ય હકીકત
અને તેના નિયમ.

છગનલાલ ઠાકોરદાસ મોદી.
વડોદરા.

'ગુજરાતી' પ્રિંટિંગ પ્રેસ, મુંબઈ.

સંવત ૧૯૪૫—સને ૧૮૮૯.

કમાન દંડાનો ખેલ

અથવા

૭૦૮૫ ક્રોકે

નામના અંગ્રેજી ખેલની સામાન્ય હકીકત
અને તેના નિયમ.

છગનલાલ ઠાકોરદાસ મોદી.
વડોદરા.

'ગુજરાતી' પ્રિંટિંગ પ્રેસ, મુંબઈ.

સંવત ૧૯૪૫—સને ૧૮૮૯.

પ્રસ્તાવના.

અનેક પ્રકારની દેશી અને અંગ્રેજી રમત ગમતો તરફ આપણા લોકોનું લક્ષ વધારે ખેંચાય તે જોવાની શ્રીમંત સરકાર મહારાજા સાહેબ શીયાજીરાવ ગાયકવાડની ઘણી ઇચ્છા છે. તે ઇચ્છા અમલમાં આવતી જોવાને સઘળી દેશી રમત ગમતો વિષે એક ખાસ પુસ્તક તૈયાર કરવાની મહારાજા સાહેબની આજ્ઞા થઇ છે ને તેને માટે યોગ્ય તજવીજ થવા લાગી છે. તેવું પુસ્તક ગુજરાતી ભાષામાં અત્યાર સુધીમાં સમુળગું થયું નથી તેથી તેને બહાર પડતાં કેટલોક વિલંબ થવાનો સંભવ છે. તે અરસામાં જાણવા જેવી તથા આપણા લોકોમાં દાખલ કરવા જેવી અંગ્રેજી રમતોનાં છૂટાં છૂટાં પુસ્તકો છપાવવાની મહારાજા સાહેબ તરફથી આજ્ઞા થતાં મરાઠીમાં બે પુસ્તકો તૈયાર થયાં છે. તેમાંનું પહેલું 'ક્રોકે' સંબંધી છે તે ઉપરથા ગુજરાતી કરી આ 'કમાન દડાનો ખેલ' નામનું પુસ્તક છાપવામાં આવેલું છે. એ ખેલના નિયમોની સમજુતી જેટલે દરજ્જે બની શકે તેટલે દરજ્જે સ્પષ્ટ કરવાનો પ્રયત્ન આમાં કરવામાં આવેલો છે, તે છતાં રમત એક વાર નજરે જોવામાં આવેથી તેના નિયમો ઝટ ધ્યાનમાં આવી જશે.

'ક્રોકે' અથવા **કમાનદડાનો ખેલ** અંગ્રેજ લોકો ઘણા વર્ષો થયા રમે છે. જે પ્રમાણે બીજા કામોમાં તેમણે પોતાની બુદ્ધિ ચાતુર્યનો ઉપયોગ કીધો છે તેજ પ્રમાણે રમત ગમતના સંબંધમાં પણ તેમણે તેનો ઉપયોગ કીધો છે. 'ક્રોકે' નામનો ખેલ કેટલેક ભાગે લૉન્ બિલિયર્ડ સરખો ને કેટલેક ભાગે ક્રિકેટ સરખો છે. એનો મુખ્ય હેતુ એ છે કે ખુલ્લી હવામાં બે ઘડી ગમત મળે, વિશેષ શ્રમ ન પડતાં જોઇતી કસરત થાય, અને સાધારણ રીતે પદાર્થો તાકવાની કંઇક ચપળતા આવે ને ટેવ પડે. તેટલા માટે

આ ખેલ ન્હાના કે મોટા, શક્તિવાન તેમ અશક્ત એ સર્વેને રમવા જેવો છે. વિલાયતમાં તો સ્ત્રીઓ સુદ્ધાં આ રમત રમે છે. નેમ તાકવો, દડાની સીધી કે વાંકી ગતિ જાણવી, જોઇએ તેટલે અંતરે ગયા બાદ અટકે તે માટે દડાને કેટલા જોરથી ટોલ્લો મારવો, દડાનો વેગ કેટલો રાખવો, ફક્ત નજરથીજ અંતર માપવાની ટેવ પાડવી વગેરે અનેક બાબતમાં હોંશીયારી આ ખેલથી મેળવી શકાય છે; આવા આવા આ ખેલના પરોક્ષ પરિણામ છે.



કમાન દડાનો ખેલ.



ખેલની સામાન્ય માહિતી.

ખેલની જગ્યાઃ–આ ખેલ ઘાસવાળા મેદાનપર રમાય છે. તે મેદાન લગભગ ૪૦ વાર એટલે સુમારે ૬૦ કદમ લાંબુ અને ૩૨ વાર અથવા ૪૮ કદમ પોહોળું હોવું જોઈએ. તેની બધી બાજુએ જાળ હશે તો દડો વારંવાર બહાર જઈને ખરાબ થશે નહીં.

ખેલના સાધનઃ–દરેક ખેલનાર માટે એક દડો, એક મોગરી અને એક કડી જોઇએ. બે ખુંટી, દશ અગિયાર કમાન, અને ખુંટી તથા કમાન ઠોકવાની એક નાની મોગરી, એ આ ખેલના સાધનો છે.

મેદાનની રચનાઃ–પોહોળાઈની બે બાજુ હોય છે. તેમાંની એક **નીચલી બાજુ** એટલે પાસેની બાજુ; જ્યાંથી દડાને લઈ જવાનો આરંભ કરવાનો અને જ્યાં દડો ક્રમથી પાછો આવ્યો કે ખેલની સમાપ્તિ થાય છે તે ભાગ. બીજી **ઉપલી બાજુ**, જ્યાં દડો ક્રમથી આવ્યો કે ખેલ મધ્ય અવસ્થામાં આવેલો ગણાય છે તે. મેદાનની નીચલી બાજુથી ઉપલી સુધી એવા બે લાંબા સરખા ભાગ કરનારી એક મધ્ય લીટી ધારવી; અને તે રેષાપર નીચલી બાજુથી ચારવાર (૭ કદમ)ને છેટે અને ઉપલી બાજુથી ચારવાર (૭ કદમ)ને છેટે એવી બે **ખુંટીઓ** ઠોકવી. જ્યાં આગળથી ખેલ શરૂ કરવાનો હોય તે ઠેકાણે આંકડાવાળી અથવા વેગળે વેગળે રંગની **પટ્ટી** વગેરે માંડેલી હોય તેવી એક દાંડી ઠોકવી. તેને જમીનથી સુમારે અર્ધોવાર* (એક હાથ) ઉંચી દેખાય તેવી રીતે રાખવી. આ પ્રમાણે ઠોકેલી બે ખુંટી વચ્ચે અંતર સુમારે ૩૨વાર (૪૮ કદમ) રહેશે. નીચલી બાજુ તરફની ખુંટીને **આરંભખુંટી** અથવા **વિજયખુંટી** કહેવી અને સામેની ખુંટીને **ઉલટ ખુંટી** કહેવી. મધ્ય રેષાની સમાંતર અને તેની ડાબી અને જમણી બાજુએ આઠ આઠ વાર (૧૨ કદમ)ને છેટે બીજી બે રેષા

---

* એક વાર એટલે બે હાથ અથવા દોઢ કદમ.

ધારવી. તેના ઉપર તથા મધ્યરેષા ઉપર જૂદાં જૂદાં ચિત્રમાં બતાવ્યા પ્રમાણે અથવા બીજી પસંદ પડે તેવી રીતે કમાન ઉભી કરવી.

પક્ષ, ખેલનારાની સંખ્યા, બિલ્લુ, દડો, મોગરી અને કડીઃ—આ ખેલ ખેલનારાના બે પક્ષ હોય છે. પ્રત્યેક પક્ષમાં બિલ્લુની સંખ્યા સરખી રાખવી. પરંતુ એક તરફ એક ઓછો હોય તો કોઇ પણ એક બિલ્લુએ બે વાર દાવ લેવા—બેઉ પક્ષના રમનારાની કુલ સંખ્યા સાધારણ રીતે આઠ કરતાં વધુ ન રાખવી. બેજજણ વચ્ચે ખેલ રમવાનો હોય તો દરેકે બબ્બે દડા લેવા. બે કરતાં વધારે રમનારા હોય તો દરેકે એકેકજ દડો લેવો. દડા રંગીન હોય તો દરેકે જૂદા જૂદા રંગના દડા લેવા. એક પક્ષવાળાએ ખુલ્લા રંગના તો બીજા પક્ષવાળાએ ઘેરા રંગના લેવા. કેટલીકવાર દડા રંગીન નથી હોતા પણ તે ઉપર એક રંગની પટ્ટીઓજ ચોઢેલી હોયછે; ત્યારે એક પક્ષવાળાએ એક રંગની પટ્ટીવાળા અને સામ પક્ષવાળાએ બીજા રંગની પટ્ટીવાળા એવા દડા લેવા, પરંતુ બિલ્લુઓના દડાપર ચોઢેલી પટ્ટીની સંખ્યા સરખી હોય તેમ ન રાખવું. જે રંગનો અથવા જેટલી પટ્ટીનો દડો એક બિલ્લુએ લીધો હોય તેજ રંગનો અથવા તેટલીજ પટ્ટીવાળો દડો બીજા બિલ્લુએ લેવો નહીં. જે રંગનો અથવા જેટલી પટ્ટીનો દડો એકે લીધો હોય તેજ રંગની અથવા તેટલીજ પટ્ટીની અથવા તેવીજ નીશાનીવાળી એક મોગરી અને એક કડી તેણે લેવી. આ પ્રમાણે દડો, મોગરી અને કડી તપાસીને લીધા બાદ પહેલા કયા પક્ષવાળાએ શરૂ કરવું તે ઠરાવવું—ઘણું ખરૂં ખુંટી ઉપર આંકડાવડે રંગનો અનુક્રમ બતાવેલો હોય છે. તેમ હોય તો તેજ અનુક્રમે રમવાનું શરૂ કરવું.

આરંભઃ—આરંભ ખુંટીથી આગાડી બે ફુટ ઉપર એક નિશાની કરેલી હોય છે ત્યાં પેહેલા ખેલનારે પોતાનો દડો મૂકવો, અને તેને ટોલ્લો મારી પહેલી કમાનમાંથી દડો નિકળે એવો પ્રયત્ન કરવો. કમાન બહાર ગયા પછી ફરીથી ટોલ્લો મારી બીજી કમાનમાંથી, પછી ત્રીજી કમાનમાંથી, એ પ્રમાણે અનુક્રમે દડો લઇ જવો. પરંતુ કોઇ પણ વેળાએ ટોલ્લો માર્યા પછી જો દડો કમાન પાર જાય નહીં તો તે ખેલનારનો વારો પૂરો થયો ગણાય. વારો પૂરો થાય કે જે કમાનમાં થઇને દડો બહાર ગયો નહીં એટલે જે કમાનમાંથી તેને દડો લઇ જવાનો છે, તે કમાનપર તેણે પોતાની કડી

મેરવવી. તે કડી ઉપરથી અગાડી કઇ કમાનમાંથી દડો તેણે લઇ જવાનો છે તે માલમ પડી આવશે.

આ પછી સામા પક્ષવાળાનો પહેલો રમનાર–બિલ્લુ ઉપર પ્રમાણે રમવાનું શરૂ કરે છે, અને અનુક્રમે જેટલી કમાનમાં થઇને દડો લઇ જવાય તેટલી કમાનમાંથી લઈ જાય છે. તેનો વારો પૂરો થયો કે જે કમાનમાંથી તેનો દડો જવાનો બાકી રહ્યો હોય તે ઉપર પોતાની કડી મૂકે છે. તેની પછી પેહેલા પક્ષનો બીજો બિલ્લુ આવે છે. આ પ્રમાણે સઘળા રમનાર રમી રહ્યા પછી ફરીથી પેહેલા પક્ષનો પહેલો બિલ્લુ આવે–એ મુજબ ચાલે છે. જે ખેલનારનો દડો અનુક્રમે કમાનપાર થતો થતો સામેની **ઉલટ ખુંટીને** લાગી, પછી પાછો ફરીને અનુક્રમે કમાનપાર થતો થતો પાછો આવે અને **આરંભ ખુંટી** અથવા **વિજય ખુંટીને** લાગે તો તે ખેલનારનો દાવ પૂરો થયો ગણાય. આ પ્રમાણે ગમે તે એક પક્ષના સર્વે બિલ્લુના દડા અગાડી આવી ખુંટીને અડકે, અને બીજા પક્ષવાળામાંથી કેટલાક દડા પાછળ રહે એટલે ખેલ પૂરો થયો, અને તે પહેલા પક્ષનો જય થયો–તે જીત્યો એમ સમજવું.

ધક્કો:–ગમે તે કમાનમાં થઇને દડો નિકળ્યા પછી અગાડીની કમાનમાંથી કાઢી શકાય તેવું ન હોય ત્યારે, અથવા જે વેળાએ ફાવતું આવે તે વેળાએ, બિલ્લુના અથવા સામાવાળાના દડાને **ધક્કો** લાગે એવો ટોલ્લો મારવાની હરકત નથી; એટલે કે તેથી વારો પૂરો થતો નથી અને અગાડી રમવાનો હક રહે છે. આ કારણને લીધે ઘણીવાર જ્યાંથી અગાડીની કમાનમાંથી દડો સહજ લઈ જવાય તેવી જગ્યાએ આપણો દડો લાવી શકાય છે; અને જો બિલ્લુનો દડો હોય તો તેને મદદ કરી શકાય છે, પરંતુ સામાવાળાનો હોય છે ત્યારે તેને અવઘડવાળી જગ્યાએ ફેંકવાનું બની શકે છે. આપણા દડાને અગાડીની કમાનમાં થઇને બહાર કાઢ્યા શિવાય અથવા **જગુ** કર્યા શિવાય, જે દડાને આ પ્રમાણે એક વખત **ધક્કો** લાગ્યો હશે તેજ દડાને ફરીથી તેજ વારામાં **ધક્કો** મારી શકાશે નહીં. એક ટોલ્લો મારવાની સાથે ઘણી કમાનમાં થઇને અનુક્રમે દડો બહાર કાઢી શકાયો હોય તો તે ઘણું સરસ. **ધક્કો** અથવા **જોડ ટોલ્લો** માર્યો તો તેથી ફરીથી ટોલ્લો મારવાનો હક મળે છે. **ધક્કો** ન લાગ્યો કે વારો પૂરો થાય છે.



પારિભાષિક શબ્દનો સ્પષ્ટ અર્થ.

ધક્કો:-આપણા દડાને મોગરીનો ટોલ્લો લાગ્યા પછી તે બીજાના દડા સાથે અથડાય ત્યારે તે દડાને આપણે **ધક્કો** માર્યો એમ સમજવું. માત્ર તેજ દાવમાં જે દડાને એક વાર **ધક્કો** લાગેલો હોય તેની સાથે અથડાયા છતાં **ધક્કો** થતો નથી, તેમ થયા પેહેલા **જગુ** થયો હોવો જોઈએ.

જોડ ટોલ્લો:-બિલ્લુના અથવા પ્રતિપક્ષીના દડાને અડકાડીને આપણા દડાને મૂકીને એવો ટોલ્લો મારવો કે બન્ને દડા પોતાની જગ્યાએથી નક્કી ખસે; આ ટોલ્લાને **જોડ ટોલ્લો** કહેવો. **ધક્કો** માર્યા પછી તે દડાને **જોડ ટોલ્લો** મારી શકાય છે, અને મારવો પણ જોઇએ.

*જગુ:-જે કમાનમાં થઇને દડો નક્કી કરેલા ક્રમ મુજબ જવો જોઇએ તેમાંથી ગયો, અથવા નક્કી કરેલા ક્રમ મુજબ જે ખુંટીને અડકાડવાનો હોય તે ખુંટીને **ખેલાતો** દડો લાગ્યો એટલે **જગુ** થાય છે.

ખેલાતી બાજુ:-એકાદી કમાનમાં થઇને દડો કાઢવાનો હોય છે ત્યારે તે કમાનની જે બાજુએ તે જવો જોઇએ તે.

ખેલાતો:-દડાને શરૂઆતના નિશાનપર મૂકી ટોલ્લો માર્યો એટલે તે **ખેલાતો** થયો; પછી બીજા દડાને **ધક્કો** લાગે ત્યાં સુધી **ખેલાતો** છે એમ ગણાય છે. વારો પૂરો થાય કે **હાથનો** દડો **ખેલાતો** થાય છે.

હાથનો અથવા **હાથમાં આવ્યો**:-એક દડાએ બીજાને ધક્કો માર્યો એટલે તે પહેલો દડો **હાથમાં આવ્યો** અથવા **હાથનો** થયો એમ કહેવો. **જોડ ટોલ્લો** માર્યા પછી અથવા વારો પૂરો થયા બાદ ફરીથી **ખેલાતો** થાય છે.

ભૂત:-જે દડો યોગ્ય ક્રમે કમાન પાર થઇ **ઉલટ ખુંટીને** અડકીને પાછો યોગ્ય ક્રમે કમાન પાર થઇ આવ્યો હશે એટલે જે દડાના છેલ્લા જગુ શિવાય સઘળું થઈ રહ્યું હોય છે, તેને **ભૂત** કહેવો; છેવટનો જગુ થયો એટલે વિજયખુંટીને અડકે કે તેને મુક્તિ મળે છે, કારણ આ દડો પોતાના બિલ્લુને મદદ આપવા માટે અને સામાવાળાને

* કમાનમાં ઘંટ હોય તો તે વાગવો જોઇએ; તે વારે જગુ થાય છે.

તેનો દડાને આડો અવળો દૂર કાઢી ત્રાસ આપવા માટે ફાવે તેમ ફરે છે, તેને ફક્ત વિજયખુંટીને અડકવાનું રહ્યું હોય છે પણ કોઇ પણ કમાનમાં થઈને જવાનું બાકી રહેલું હોતું નથી.

મુક્તઃ-વિજયખુંટી આગળ ભૂતને પહોંચાડયો એટલે તે ખેલમાંથી ઓછો થાય છે ત્યારે તે **મુક્ત** થયો એમ કહેવું.

જોડીનો અથવા **જોડ દડોઃ**-જે દડાને **ધકકો** લાગ્યો હોય અને જેની નજદીક આપણો દડો મૂકીને **જોડ ટોલ્લો** આપવાનો હોય તે.

મધ્યસ્થઃ-ખેલમાં પડતી તકરારનો નિકાલ કરનાર અને બીજું કંઇ કામ કરનાર જે હોય તે.

સરપંચઃ-જે તકરારનો નિકાલ મધ્યસ્થથી થઇ ન શકે ત્યારે તે જેની પાસે નિકાલ કરાવવા માગે તે.

આ પ્રમાણે આ ખેલની સામાન્ય હકીકત થઇ. આમાંની સઘળી બાબતના સવિસ્તર ખુલાસા અગાડી નિયમ આપેલા છે તે ઉપરથી થશે.

ખેલના નિયમ.

૧. **મોગરીઃ**-મોગરી કેટલી રાખવી, કેટલા વજનની, કેટલી મોટી, કેવી અને કેવા લાકડાની હોવી જોઇએ આ સંબંધી કંઈ નિયમની જરૂર નથી. તેમજ મોગરી પકડવી ક્યાંથી તેના નિયમની પણ જરૂર નથી; ફક્ત ટોલ્લો મારવો તે હાથાવડે ન મારવો, અથવા મોગરી વતી દડો દબાવવો નહીં.

૨. **દડોઃ**-દડાનો વ્યાસ ૩$\frac{૫}{૮}$ ઇંચ રાખવો.

૩. **દડો કોણે પસંદ કરવો અને આરંભ કોણે કરવોઃ**-આ બાબત ચીઠી મૂકીને અથવા બીજી સઘવડ પડતી રીતે ઠરાવવી. લાંબા વખત સુધી રમવાનું હોય તો એક વખતે એક પક્ષે અને બીજી વખતે બીજા પક્ષે એ પ્રમાણે વારા ફરતી આરંભ કરવો.

૪. **આરંભઃ**–પ્રત્યેક ખેલનારાએ આરંભમાં દડો નિશાન કરેલી જગ્યાએ મૂકવો. પછી ટોલ્લો માર્યો એટલે દડો **ખેલાતો થાય છે.** ત્યાર-પછી તે દડાવડે **બીજાને** અથવા **બીજાના** દડાથી તે ખેલાતા દડાને ધક્કો મારવામાં આવે છે. પછી તે ખેલાતો દડો કમાન પાર ગયલો હો કિંવા ન હો.

૫. **ટોલ્લો માર્યો કયારે કહેવાયઃ**–મોગરીથી મારવાની સાથે દડો ખસ્યો એટલે **ટોલ્લો** માર્યો એમ સમજવું; પરંતુ તાકતા ચુકથી દડો ખસે તો ફરીથી જગ્યાપર મૂકી ટોલ્લો મારવો; જગ્યાપર લાવ્યા વગર ફરીથી **ટોલ્લો** માર્યો તો તે **ખોટો ટોલ્લો** થયો એમ સમજવું.

૬. **કમાન પારઃ**–કમાનની નીચે થઇને અથવા **ખેલાતી બાજુ** તરફથી જઇ સામી બાજુએ દડો અટક્યો અને કમાનની તે બાજુએ તેને અડકાડીને એક સીધું પાટીયું ઉભું કરવામાં આવે તો તે પાતળા પાટીયાને જો દડો અડકતો ન હોય તો દડો **કમાન પાર** થયો એમ સમજવું.

૭. ઉપરના નિયમમાં કહ્યા પ્રમાણે કમાનને અડકાડીને બરાબર ઉભા રાખેલા પાટીયાને જો દડો અડકે તો તે વારામાંજ આ દડો **કમાન પાર** કરી શકાતો નથી, પરંતુ ખેલાતી બાજુએ દડો હશે તો હરકત નથી.

† ૮. **બીજાના દડાનો જગુઃ**–બિલ્લુના અથવા સામાવાળાના **ખરા ટોલ્લા** વડે કોઈનો દડો યોગ્ય કમાનમાં થઇ બહાર જાય અથવા **ઉલટ ખુંટીને** અડકે તો જેનો તે દડો હશે તેનો તે જગુ થયો. ફરીથી તેજ જગુ કરવાની જરૂર નથી, તેણે અગાડીનો જગુ કરવો. ક્રમ મુજબ જે કમાનમાં થઇને જવાનું હશે અથવા ખુંટીને અડકવાનું હશે તે **યોગ્ય કમાન** અને તે **યોગ્ય ખુંટી.**

† ૯. **ન ખેલતાં સામાવાળાનો** જગુઃ–આવો જગુ થવાથી ખેલનારાએ દડાના માલીકને કહેવું. ન કહેવામાં આવ્યું હોય તો ફરીથી તેજ જગુ કરવા લાગ્યો તો તેનો વારો પૂરો થયલો ગણાય નહીં.

૧૦. **વારાઃ**–જેનો ખેલવાનો વારો આવે તેનાથી પ્રત્યેક દડાને એક એકવેળા ધક્કો મારી શકાશે, પરંતુ એકજ વારામાં એકજદડાને બે વેળા ધક્કો

---

† આ નિયમોમાંથી સામાવાળાનો જગુ થાય છે એવો જે ભાગ તે કાઢી નાંખ્યો હોય તો પણ હરકત નથી. (ટીકા જુઓ.)

મારી શકાશે નહીં. વચમાં જગુ થાય તો ફરીથી એક વખત ધક્કો મારી શકાશે. જગુ ફસી જાય અથવા ધક્કો પણ ન લાગે તો માત્ર વારો પૂરો થાય છે—એટલે જગુ થયા કરે અથવા ધક્કો લાગ્યા કરે ત્યાં સુધી **ટોલ્લો** મારવાનો હક રહે છે.

૧૧. ધક્કો પછીનો જોડ ટોલ્લોઃ—ધક્કો લાગ્યો એટલે તેજ દડાથી જોડ ટોલ્લો આપવો જોઇએ. અને તે વખતે બંને દડા ખસવા જોઇએ.* દડા ઉપર પગ મૂકવો નહીં, દડો ન ખસ્યો તો વારો પૂરો થાય છે.

† **૧૨. હાથમાં આવેલો દડોઃ**—બીજાના દડાને ધક્કો મારતા સુધીમાં દડો ખેલાતો હોય છે, ધક્કો લાગ્યા પછી **હાથમાં આવેલો** ગણાય છે. દડો **હાથમાં આવ્યો** એટલે જગુ કે ધક્કો કરી શકાતો નથી. **હાથના** દડાને ધક્કો મારવા ઉપરથી બીજો દડો ખસે તો તેને જ્યાંનો ત્યાંજ રહેવા દેવો અને તેનો જગુ થાય તે તે ગણત્રીમાં લેવો.

૧૩. **બે દડાને એકદમ ધક્કોઃ**—ધક્કો મારતાની સાથે બે દડાને એકદમ અડકે તો **જોડ ટોલ્લો** મારવાને સારૂ આ બેમાંના ગમે તે દડાની પાસે આપણો દડો મૂકી શકાશે. આ પ્રમાણે એકની પાસે લઇ જઇને મૂકવાથી બાકી રહેલાની પાસે મૂકી ફરીથી જોડ ટોલ્લો મારી શકાય નહીં—જો ફરીથી તેને ધક્કો લાગે તો **જોડ ટોલ્લો** મારી શકાશે.

૧૪. એક બીજાને અડકેલો દડોઃ—વારાની શરૂઆતમાં જો આપણો દડો બીજાના દડાને અડકેલો હશે તો ધક્કો થયેલોજ છે એમ સમજવું, અને તરતજ **જોડ ટોલ્લો** મારવો.

૧૫. એકજ ટોલ્લાથી કમાનપાર અથવા **જગુ** અને **ધક્કોઃ**—એકજ ટોલ્લાથી કમાનની નીચે થઇ દડો જઇને પેલી બાજુના દડાને ધક્કો મારે તો જગુ થાયજ છે, અને ધક્કો પણ થયો એમ જાણવું; દડો કમાનની પેલી બાજુએ છે એમ ક્યારે સમજવું કે જો આણી તરફની એટલે ખેલાતી બાજુ તરફ કમાનને અડકાડીને એક સીધું પાતળું પાટીયું ઉભું કરવામાં આવે તેને દડો લાગે નહીં ત્યારે. દડો કમાનની

---

* નવા રમનારે દડાપર પગ મૂકવાનો રિવાજ જરૂર લાગે તો રાખવો.

આ તરફની બાજુ તરફ કિંચિત માત્ર હોય અને દડાને દંડો અડકીને કમાનપાર જાય ત્યારે ધક્કો થાય છે પણ **કમાનપાર** થઈ જશુ થયો એમ નહીં.

૧૬. **ખુંટીને અડકાડીને ખેલમાંથી મુક્ત કરવું અથવા બહાર કાઢવું:–ભૂત હાથમાં** ન હોય એટલે **ખેલાતો** હોય અને બિલ્લુના **ખરા** ટોલ્લા વડે ધક્કો લાગીને **વિજય** ખુંટીને અડકે તો તે **ભૂત** દડાનો દાવ પૂરો થયો અને તે **મુકત** થઇ ખેલમાંથી બહાર નિકળ્યો. પ્રતિપક્ષીના ભૂતથી **ભૂત**ને મુક્તિ આપી શકાય છે.*

૧૭. **ધક્કાથી ભૂતની મુકિત**:–જે ખેલનારાથી ભૂતને ધક્કા વડે મુક્તિ મળી હોય તે ખેલનારનો વારો પૂરો થાય છે.

૧૮. **દડો મેદાનની બહાર** જાય ત્યારે શું કરવું:–જો દડો મેદાનની હદની બહાર ગયો હોય તો **નીચેની** અથવા **ઉપરની** બાજુની સમાંતર ભરીને હદની અંદર એકવાર માપી ત્યાં મૂકવો. ત્યાં બીજો દડો હોય તો તેને અડકાડીને ગમે તે બાજુએ મૂકવો.

૧૯. **ખુણામાં આવેલો** દડો:–દડો જો ખુણા આગળ આવેલો હોય તો બે હદથી એક વાર અંતર માપીને ત્યાં મૂકવો.

૨૦. **હદ ઉપરનો** દડો:–મેદાનની હદ ઉપરજ આવીને રહેલો દડો હદ પાર થયો એમ સમજવું અને નિયમ ૧૮મો લાગુ પાડવો.

૨૧. **હદપાર જઇને પાછો આવેલો**:–હદપાર થઇ તેવોજ પાછો આવે તો પાછો આવતા જે ઠેકાણે હદને દડો અડકે તે ઠેકાણેથી એક વાર છેટે મૂકવો. (૧૮)

૨૨. **હદની ઘણીજ નજદીકનો** દડો:–હદની અંદરજ પણ એક વારથી ઓછા અંતર સુધી જઈ દડો થોભે તો તે હદ પાર થયો એમ સમજી ઉપર પ્રમાણે હદની અંદર એકવાર છેટે લાવીને મૂકવો. તે દડો ખેલનારાનો પોતાનોજ હશે તો તેની મરજી પડે તો ત્યાંથીજ ખેલે અથવા જરૂર લાગે તો એક વારને છેટે લાવે.

૨૩. **અડચણમાં આવેલો** દડો:–એકવાર છેટે દડો હોય ને **ટોલ્લો**

---

* આ નિયમનો છેવટનો ભાગ બાતલ કર્યો હોય તોએ ઠીક છે. (જુઓ ટીકા.)

મારવામાં અડચણ પડતી હોય તો મધ્યસ્થની પરવાનગીથી જ્યાં ફેંકવાનો હોય તેની સીધી લીટીમાં સઘવડ પ્રમાણે અગાડી પછાડી કરવો.

૨૪. **પાર પડયો:-જોડ ટોલ્લો** મારતી વેળાએ આપણો અથવા **જોડીદારનો** દડો **હદપાર થયો** તો ખેલનારનો વારો પૂરો થાય છે, પરંતુ એમ થતાં બીજા દડાને **ધક્કો** લાગતા આપણો દડો **હાથનો** સમજી નિયમ ૧૮ અને ૧૯ પ્રમાણે બરોબર મૂકવો, વારો પૂરો થતો નથી. આવા દડાને સામાવાળાએ અટકાવ્યો અથવા વાળી દીધો અને તેથી ફરીને હદપાર થયો હોય તો નિયમ ૨૬ પ્રમાણે વારો પૂરો થતો નથી.

૨૫. ખોટો ટોલ્લો:-ખોટો ટોલ્લો માર્યો કે વારો પૂરો થાય છે, અને એવા ટોલ્લાથી જગુ કે ધક્કો થાય તો તે ગણવો નહીં. **ખોટા ટોલ્લાથી** દડો ખસ્યો હોય તો સામાવાળો કહે તે પ્રમાણે જ્યાં દડો ગયો હોય ત્યાંજ રહેવા દેવો અથવા પહેલા હતો તે ઠેકાણે પાછો મૂકવો. **જોડ ટોલ્લો** ખોટો હોય અને સામાવાળો પહેલાની જગ્યાએ દડો મૂકવાનું કહેતો હોય તો પહેલા જે બાજુએ તે અડકાડીને અથવા પાસે પાસે મૂક્યો હશે તે બાજુએ ફરીથી પાસે પાસે મૂકવો.

ખોટો ટોલ્લો તે કયો:-૧. ટોલ્લો મારતા બીજાના દડાને તે ટોલ્લો લાગે તો તે; આપણા દડાને લાગો કે ન લાગો.

૨. ન સંભળાય એવા હલકા ટોલ્લાથી દડો ગબડાવવો તે,

૩. ટોલ્લો મારતી વખતે દડાને બે વખત મોગરી મારવી તે.

૪. ખેલનારાએ અથવા બિલ્લુએ **ખેલાતો** દડો ગબડતો હોય તેને સ્પર્શ કર્યો અથવા અટકાવ્યો અથવા વાળ્યો હોય ત્યારે.

૫. ખુંટી આગળ થઇને અથવા કમાનને થડકાવીને પાછા આવતા દડાને મોગરી મારવી તે.

૬. ખુંટી સાથે અથવા કમાન સાથે દડાને દાબી રાખવો તે.

૭. ધક્કો થયા પછી જોડ ટોલ્લો ન મારતાં ફક્ત સાદો ટોલ્લો મારવો તે.

* ૮. જોડ ટોલ્લો મારતાં બંને દડા ન ખસે ત્યારે એટલે એકજ ખસે ત્યારે.

---

* જોડ ટોલ્લો મારતાં દડાપર પગ મૂકવાનો રિવાજ રાખ્યો હોય તો આ નિયમ લાગુ પડતો નથી.

૯. જે દડાને જોડ ટોલ્લો મારવો જોઇએ તેને મૂકીને બીજા દડાને જોડ ટોલ્લો મારવો તે.

૨૬. **સામાવાળો દડાનો સ્પર્શ કરે ત્યારે શું કરવું:**—દડો હાથમાં ન હોવા છતાં અને ગબડતો હોય તે વેળાએ સામાવાળો તેનો સ્પર્શ કરે અથવા અટકાવે અથવા વાળી દે તો ખેલનારની મરજી હોય તો તેણે ફરીથી ટોલ્લો મારવો, અથવા જ્યાં દડો હોય ત્યાં રહેવા દેવો, અથવા મધ્યસ્થના મત પ્રમાણે દડો જ્યાં જઇ પોહોંચત ત્યાં મૂકવો.

૨૭. **મધ્યસ્થે સ્પર્શ કીધો તો શું કરવું:**—જ્યાં દડો જઇ પોહોંચત એવું મધ્યસ્થને લાગે ત્યાં દડો મૂકવો.

૨૮. **વારો ન છતાં ખેલવું અથવા ગમે તે દડાવતી ખેલવું:**—વારો ન છતાં ખેલે, અથવા ગમે તેના દડાથી ખેલવામાં આવ્યું હોય તો વારો હોય તે જાય છે; અને આ ચુક પછીના તેજ વારાના ધક્કા અથવા જગુ મજરે લઇ શકાય નહીં. સામાવાળાની મરજી પ્રમાણે દડો હોય ત્યાં રહેવા દેવો અથવા પહેલો હતો ત્યાં પાછો મૂકવો, પરંતુ સામાવાળાના લક્ષમાં ન આવ્યું હોય અને ભૂલ સુધારો એમ ન કહેવાથી ખેલ જારી રાખ્યો તો ચુક પછીના સઘળા જગુ જે દડાથી થયા તેજ દડાના થયા એમ ગણવું એટલે તે દડાવાળાને અગાડીના જગુ કરવાની છુટ છે. પરંતુ તે દડો સામાવાળાનો હશે તો માત્ર જે દડાથી ખરો ખેલ કરાતે તે દડાનો જગુ થયો એટલે ખેલનારાનો થયો એમ સમજવું. એકજ વારામાં એક કરતાં વધારે દડા કોઇ ખેલે તો જે દડો ફેંકયો હોય તે દડાનો જગુ થયો ગણાય.

૨૯. **ક્રમવાર જગુ ન થયા તો શું:**—ગમે તેવો જગુ કીધો હોય ત્યારે અને તે વેળાએ ધક્કો અથવા જોડ ટોલ્લો કીધો નહીં હોય ત્યારે તે જગુ થયો કહેવાય નહીં, અગાડી યોગ્ય વખતે તેજ કરવો જોઇએ. તે ખેલનારાનો વારો પૂરો થાય છે, અને દડો સામાવાળો કહે તે પ્રમાણે હતો ત્યાં પાછો મૂકવો અથવા હોય ત્યાં રહેવા દેવો, પરંતુ સામાવાળાની હરકત થયા વગર ખેલવાનું જારી રાખ્યું હોય અથવા હરકત થયા પહેલાજ ખેલનારાનો બીજો જગુ થયો હોય તો થયલા સઘળા જગુ ખરા ગણવા અને વારો હોય તેમ ચાલુ રહે છે. આ પ્રમાણે ખેલનારાને અગાડી જગુ કરવાની હરકત ગણાતી નથી.

‡ ૩૦. **કયા દડાનો કયો ખેલ થવાનો છેઃ**–કયો દડો કઇ કમાન પાર થવાનો છે અથવા અગાડી જગુ કયો કરવાનો છે એ પૂછવાનો દરેક ખેલનારને હમેશાં હક છે.

૩૧. **તકરારઃ**–એકાદ દડાના અનુક્રમે કરવાના જગુ સંબંધી તકરાર પડી હોય તો તે ખેલમાં **કડીઓ** વાપરેલી હોય તે ઉપરથી તેનો નિર્ણય કરવો.

૩૨. **કમાનનું ઉખડવુંઃ**–કમાન પાર થતાં કમાન ઉખડે તો તે કમાનપાર દડો ગયો એમ ગણાય નહીં. દડાને પહેલાની જગ્યાએ મૂકવો અને ફરીથી ટોલ્લો મારવો; પરંતુ તેજ ટોલ્લાથી ધક્કો થયો હોય ત્યારે ખેલનારની મરજી પડે તો ધક્કો થયો એમ ગણે અથવા દડો પહેલાની જગ્યાએ લાવે.

૩૩. **ખુંટી અથવા કમાન વાંકી થાય તો શું કરવુંઃ**–ગમે તેણે તે ઠીક કરવી. પણ તેજ ખુંટીપર અથવા કમાનપર જે ખેલનારાની કડી હશે એટલે ત્યાં જેને ખેલવાનું હશે તેણે ઠીક કરવી નહીં, પણ મધ્યસ્થે કરવી.

૩૪. **નઠારી જમીનપર અથવા ખાડામાં દડોઃ**–નઠારી જમીનપર અથવા ખાડામાં દડો હોય તો મધ્યસ્થે વિચાર કરીને પહેલાની જગ્યાથી પછાડી એટલે તાકવાના નેમથી દૂર મૂકવો; પણ તાકવાના નેમની સીધી લીટીમાં આવે તેવી રીતે પછાડી લઈ જવો.

૩૫. **મધ્યસ્થનું કામઃ**–મધ્યસ્થે કોઇએ વાંધો ઉઠાવ્યા વગર કોઇ પણ ભૂલ કાઢવી નહીં; તેમજ કંઈ મત આપવો નહીં, પણ તકરાર ઉઠયા પછી તેનો મત સર્વ માન્ય છે.

મધ્યસ્થે શું શું કરવુંઃ–

૧. ખેલમાં પડેલી તકરારનો નિકાલ કરવો.

૨. કોનો ખેલ કયાં સુધી આવ્યો તેની નોંધ રાખવી, અને કોઇ પૂછે તો તેને કહેવું.

૩. કડી કાઢવી અને તેને યોગ્ય જગ્યાએ મૂકવી.

૪ હદપાર થયેલા દડાને ઠેકાણે લાવીને મૂકવો અથવા ઠેકાણે મૂકાયો કે નહીં તે જોવું.

---

‡ કડી હશે તો આની વિશેષ જરૂર નહીં પડે.

૫. કમાન અને ખુંટી વાંકી થાય તો તેને ઠીક કરવી અગવા કરાવવી.

૩૬. મધ્યસ્થની ગેર હાજરી:—જે વેળાએ મધ્યસ્થ ન હોય તે વેળાએ મધ્યસ્થને જે કામ કરવાનું તે સામાવાળાના વિચાર પ્રમાણે કરવું.

૩૭. મધ્યસ્થથી જે તકરારનો નિકાલ થઈ શકે નહીં તે બાબત:—આવી સઘળી તકરાર તેણે **સરપંચને** સોંપવી અને તે કહે તે સર્વેએ પ્રમાણ તરીકે ગણવું. જે બાબતનો નિકાલ મધ્યસ્થે કીધો હોય તે બાબત ખેલનારે સરપંચ આગળ લઇ જવી નહીં.

નિયમોપર ટીકા.

નિયમ ૪. પહેલી કમાનમાં થઇને દડો જ્યાં સુધી ગયો નથી ત્યાં સુધી ફરી ફરીને નીશાન કીધેલી જગ્યાપર તેને મૂકવાનો અગાઉ ચાલ હતો. પણ હાલમાં એ ચાલ નિકળી ગયો છે. આમ થવાથી કાચા રમનારને પહેલાં કંઇક મદદ હતી તે જતી રહી છે. પણ ખરૂં જોતાં તેથી ઘણી હરકત થઇ હોય તેમ જણાતું નથી.

નિયમ ૧૧. પોતાના દડાપર પગ મૂકવાના રિવાજથી નવા ખેલનારને ઠીક પડે છે, પણ તેથીજ ખેલનારાને ખેલની જે વાસ્તવિક ખૂબી છે તે મળી શકતી નથી. હાલમાં આ ચાલ તદન કાઢી નાંખવામાં આવ્યો છે; પરંતુ નિયમમાં બંને દડા ખસવા જોઈએ એવો જે ભાગ છે તેથી ઘણી તકરાર ઉઠવાનો સંભવ રહે છે અને ખરો નિકાલ કરવાનો સંભવ થોડો રહે છે, તેટલા માટે બંને દડા ખસવાજ જોઇએ એવો નિયમ ન રાખવો એ સારૂં છે. પગ મૂકવાનો રિવાજ રાખવામાં આવે તો એકજ દડો ખસવાનું રાખવું. પગ નીચેનો એટલે ખેલનારાનો દડો લપસી જાય તો વારો પૂરો થાય છે.

નિયમ ૧૨. ભૂતે ધક્કો માર્યા પછી તેજ વિજય ખુંટીને અડકે તો મુકત થયો એમ કેટલાક ગણે છે, પણ તે ચુક છે. પહેલોજ ધક્કો લાગ્યા પછી ખેલનારાનો દડો હાથમાં હોવાથી ગમે ત્યાં ગયો હોય તો હરકત નથી. તેને ઉંચકી લઇને ધક્કો મારેલા દડાની નજદીક લઇ જોડ ટોલ્લો મારવો જોઇએ.

નિયમ ૧૬ અને ૧૭. વાસ્તવિક જોતાં સામાવાળાના બિલ્લુને ભૂ-

તથી મુક્ત કરવો એ ઠીક નથી; કારણ કે પ્રતિપક્ષીના કોઇપણ ટોલ્લાથી આપણો જગુ થઈ શકતો નથી અને ભૂતથી મુક્ત કરવો એટલે એક જગુ કરવા દેવો એમ ગણાશે.

નિયમ ૨૫. કોઇ કોઇ નિયમ ઘણા કઠણ છે અને ફક્ત તકરાર ઉત્પન્ન થાય નહીં તેટલાજ માટે કરેલા છે. પરંતુ ખેલનારા સામદામ સમજનારા, એકમનવાળા, મિત્ર અને સમજુક હશે તો તેની વિશેષ જરૂર રહેનાર નથી.

સઘળા ખેલમાં ચાર દડાનો ખેલ ઉત્તમ છે. અને તેમાં પણ બેજ જણ રમે એ સારૂં છે. સંખ્યા વધી કે પછી ખેલ ઘણો લાંબો પોહોંચે છે અને ત્રાસદાયક થાય છે. આવે સમયે વખતનો નિયમ પહેલાંથી કરી રાખી આખરે બંને પક્ષોના જગુ કેટલા થયા તે ગણવા; જે પક્ષના વધારે જગુ થયા હશે તે પક્ષ જીત્યો સમજવો.

નિયમોનો સારાંશ.

૧. એક દડાને એક વખત એક વારામાં ધક્કો માર્યો એટલે તેનેજ ફરીથી તેજ વારામાં ધક્કો દેવો હશે તો વચમાં જગુ કરવો જોઇશે.

૨. દડો કમાનપાર થાય ને કમાનની પેલી બાજુના દડાનું લાગે તે જગુ અને ધક્કો બંને ગણી શકાશે, પરંતુ ધક્કો મારી કમાન પાર થાય તે ધક્કો ગણાય છે, જગુ થતો નથી.

૩. સઘળા દડા હદથી નિદાન એક વારને છેટે હમેશ હોવા જોઇએ

૪. ધક્કો થયા પછી જોડ ટોલ્લો મારવોજ જોઇએ.

૫. ખોટા ટોલ્લાઃ-

૧. ગમે તે દડાને ટોલ્લો મારવો તે.

૨. દડાને હલકે હાથે મોગરીવતી ગબડાવવો તે.

૩. દડાને મોગરીવતી એકદમ બે વેળા મારવો તે.

૪. ખેલાતા દડાને શરીરના કોઇ પણ ભાગવતી સ્પર્શ કરવો તે.

૫. મોગરીવતી દડાને એકદમ અટકાવવો તે.

૬. કમાનને અથવા ખુંટીનેજ ટોલ્લો મારી દડો હલાવવો તે.

૬. **વારો પૂરો ક્યારે થાયઃ-**

૧. જયુ અથવા ધક્કો ન થાય ત્યારે.

૨. ખેલાતા દડાને હદપાર કર્યો હોય ત્યારે.

૩. ખોટો ટોલ્લો માર્યો હોય ત્યારે.

૪. ધક્કા પછી જોડ ટોલ્લો મારવામાં આવે ત્યારે.

૭. બિલ્લુના દડાથી આપણો જયુ થઇ શકે છે પરંતુ સામાવાળાના ટોલ્લાથી કદી થતો નથી.

ખેલનારાઓને ઉપદેશ.

૧. કાળજીથી અને સઘળા દડાની સ્થિતિપર લક્ષ આપી ટોલ્લો મારવો.

૨. ઉતાવળ કરવી નહીં. ઉતાવળ કરવાથી વારો જલદી પૂરો થાય છે ને ખેલની ખરાબી થાય છે.

૩. બીજા ખેલનારાઓની ખૂબી અને રમવાની રીતપર લક્ષ રાખવું. આથી આપણી રીત સુધરે છે, અને વખતો વખત દાવ કેમ લેવો એ સમજાય છે.

૪. પ્રતિપક્ષીના દડાની અવ્યવસ્થા કેટલી કરવી અને બિલ્લુને એકલા રાખવાની સઘળી સઘવડ કેટલી છે આનો પાકો વિચાર કરવો.

૫. એકલપેટાપણું કરવું નહીં; પોતાના દડાનો દાવ પૂરો થયો એટલે આપણા પક્ષકાર જીતશેજ એમ નથી, તેટલા માટે બિલ્લુને મદદ કરવાનો પ્રયત્ન કરવો.

૬. પ્રતિપક્ષીને ભારે નુકશાન કરી શકાય તેમ હોય તો તેમાં ચુકવું નહીં, આપણો દાવ થોડો પાછળ રહ્યો તો હરકત ન ગણવી.

૭. સામાવાળાના દડા ઘણાજ પાસે પાસે એકમેક થયાં હોય તો ઝડપ રાખી તેને અવશ્ય છુટા છુટા કરવા.

૮. સામાવાળાનો દડો પાસે આવશે એવી ધારતી ન હોય તો અવઘડ ટોલ્લો મારવાના કરતાં સહેલો તથા ખાત્રી હોય તેવોજ ટોલ્લો મારવો.

૯. સર્વ પ્રકારના ટોલ્લા મારવાની ટેવ પડે તેવો પ્રયત્ન કરવો.

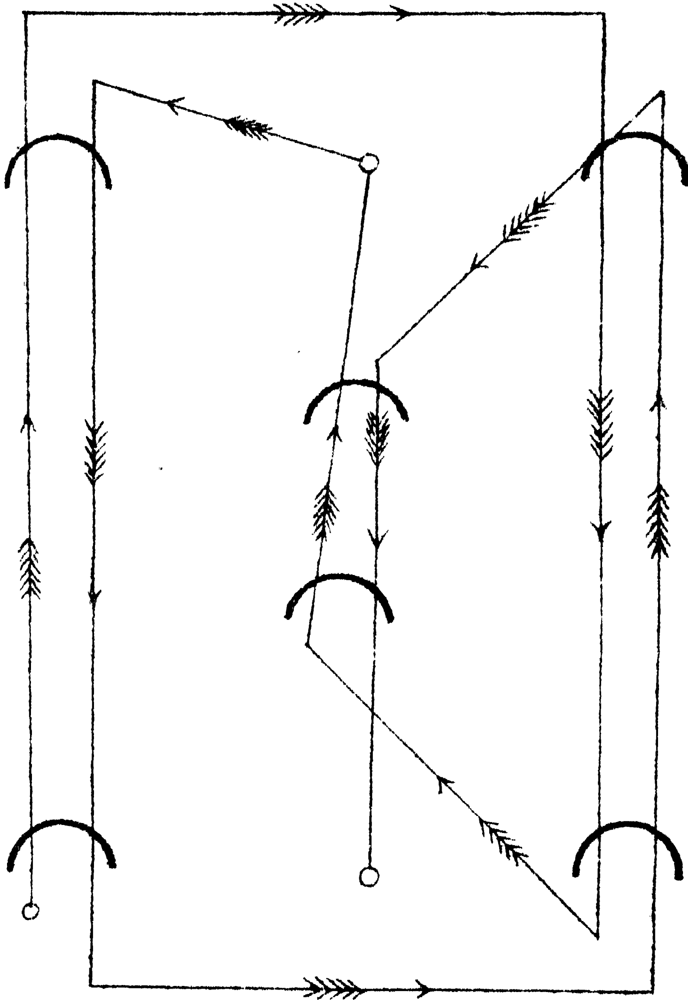
૧૦. આપણો વારો જલદી પૂરો ન થાય તેવો પ્રયત્ન કરવો. અડચણ ન પડતાં દાવ જેમ વધારે થાય તેમ સારૂં.

૧૧. બિલ્લુના દડા પાસે રાખવા અને સામાવાળાના અવ્યવસ્થિત કરવા.

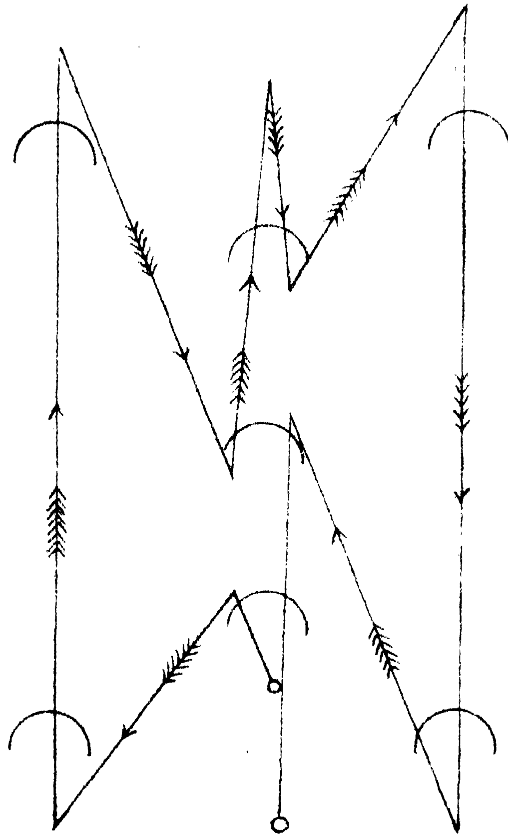
૧૨. રમતી વખતે આનંદવૃત્તિ રાખવી, ફીકરમંદ રહેવું નહીં. ફીકરથી ઉલટો માત્ર ત્રાસ થાય છે, ખેલનો વાસ્તવિક હેતુ ગમત મેળવવાનો છે.

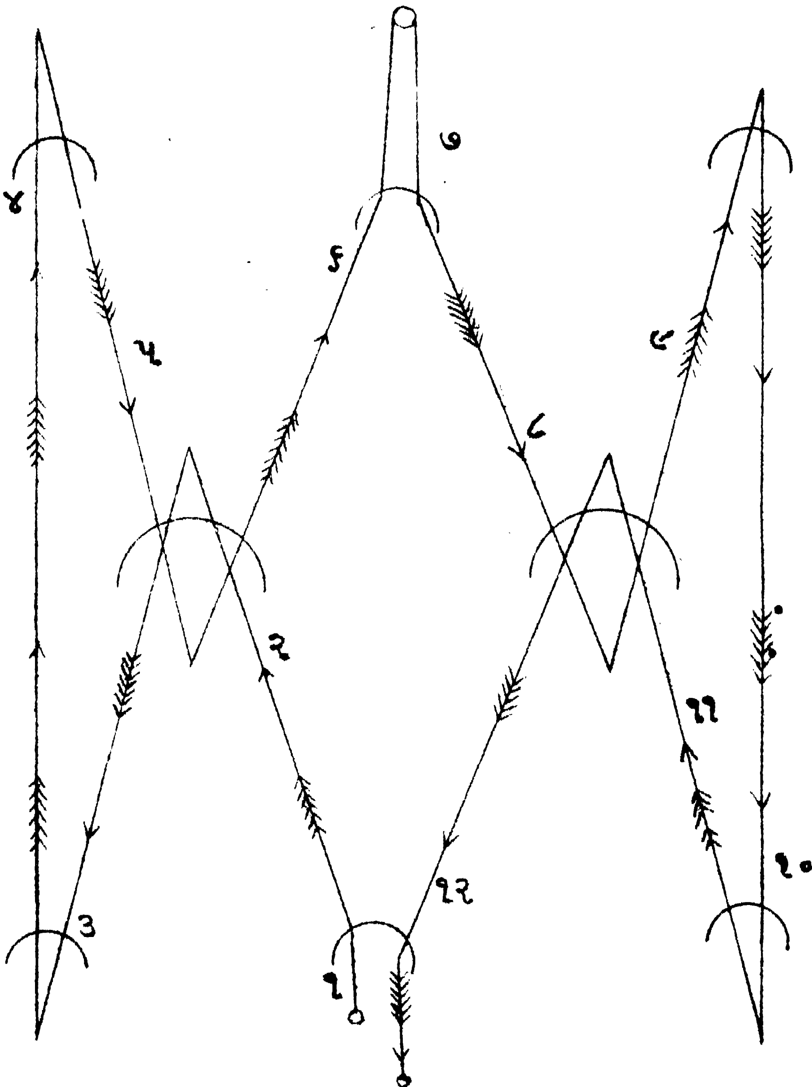
પારિભાષિક શબ્દોનો ગૂજરાતી-અંગ્રેજી કોષ.

૧. કમાનદડો-ક્રોકે.
૨. દડો-બૉલ.
૩. મોગરી-મેલેટ.
૪. કડી-ક્લિપ.
૫. ખુંટી-પેગ અથવા પોસ્ટ.
૬. આરંભ ખુંટી-સ્ટાર્ટીંગ પેગ.
૭. વિજય ખુંટી-વિનિંગ પેગ.
૮. ઉલટ ખુંટી-ટર્નિંગ પેગ.
૯. કમાન-હૂપ અથવા આર્ચ.
૧૦. નીચલી બાજુ-લોવર સાઇડ.
૧૧. ઉપલી બાજુ-અપર સાઈડ.
૧૨. ખેલાતી બાજુ-પ્લેઇંગ સાઈડ.
૧૩. ટોલ્લો-સ્ટ્રોક.
૧૪. ધક્કો-રોકે..
૧૫. જોડટોલ્લો-ક્રોકે.
૧૬. ચુક-મિસ્ટેક.
૧૭. જયુ-પૉઈંટ.
૧૮. ખેલાતો-ઈન પ્લે.
૧૯. હાથનો-ઈન હેંડ.
૨૦. ભૂત-રોવર.
૨૧. જોડીનો-ક્રોકેડ.
૨૨. ખોટો ટોલ્લો-ફાઉલ સ્ટ્રોક.
૨૩. વારો-ટર્ન.
૨૪. મુક્તિ-પેગિંગ આઉટ.
૨૫. મધ્યસ્થ-અંપાયર.
૨૬. સરપંચ-રીફરી.
૨૭. કમાનની પેલી બાજૂનો-બૉલ ઑન નૉન પ્લેઈંગ સાઈડ.
૨૮. કમાનની આ બાજુનો-બૉલ ઑન પ્લેઈંગ સાઈડ
૨૯. કમાનની નીચેનો-બૉલ અંડર હૂપ.
૩૦. ક્રમિક ખુંટી અથવા કમાન-પેગ ઑર હૂપ ઈન ઑરડર.

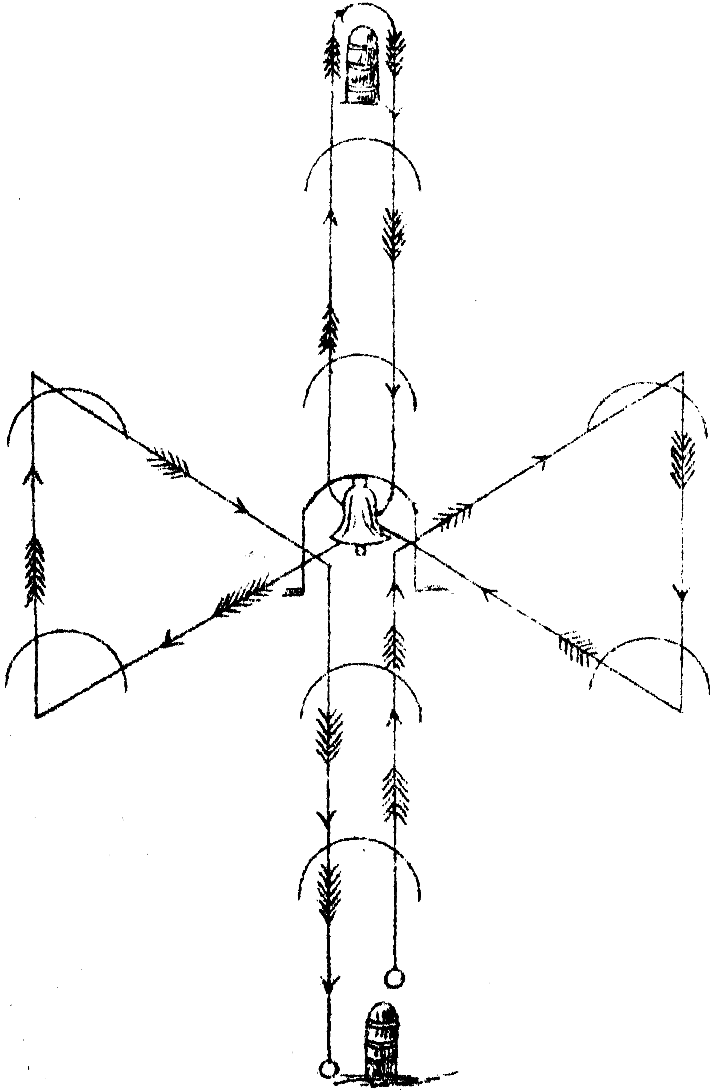


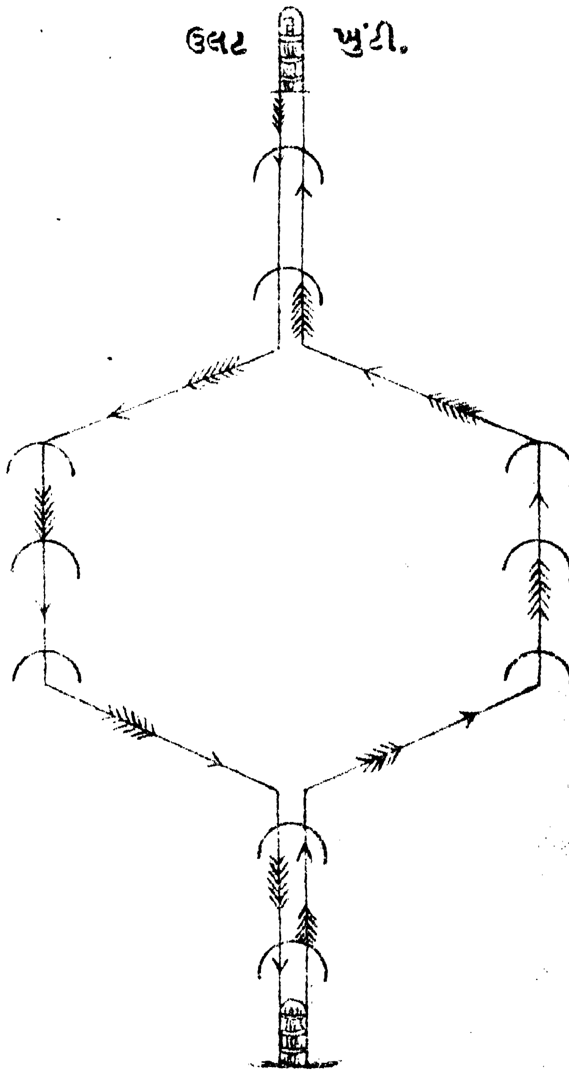
નંબર ૨. સાત કમાનની ગોઠવણ.




૧
૨
૩
૪
૫
૬
૭
૮
૯
૧૦
૧૧
૧૨

નંબર ૪. નવ કમાનની ગોઠવણ.




ઉલટ ખુંટી.
આરંભ અને વિજય ખુંટી.

નંબર ૬. અગિયાર કમાનની ગોઠવણ.

